

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Di Indonesia, wayang merupakan salah satu kesenian yang sangat populer. Tidak hanya wayang kulit, ada beberapa kesenian wayang yang terkenal. Salah satunya adalah Wayang Golek dari Jawa Barat. Wayang Golek adalah salah satu kesenian wayang tradisional dari Jawa Barat. Berbeda dengan kesenian wayang di pulau Jawa lainnya yang menggunakan kulit dalam pembuatan wayangnya, Wayang Golek merupakan kesenian wayang yang terbuat dari kayu. Kesenian Wayang Golek ini sangat populer di Jawa Barat khususnya di wilayah tanah pasundan.

Namun kondisi dari wayang saat ini terutama wayang golek sudah kurang dilirik oleh anak-anak remaja saat ini. Diera modernisasi, kini para remaja lebih tertarik akan kebudayaan luar yang menyuguhkan berbagai macam tokoh-tokoh dan cerita fantasi yang lebih menarik di mata mereka sehingga apresiasi terhadap pewayangan semakin tergeser terutama wayang dan khususnya wayang golek. Dimulai dari suguhannya yang dianggap kuno sehingga terkesan hanya para orang tua lah penikmat wayang golek itu sendiri. Rata-rata masyarakat yang berumur lebih dari >30th yang masih menikmati wayang golek dari keseluruhan cerita sampai filosofis-filosofisnya, maka tak heran jika para orang tua mengenal banyak tokoh-tokoh wayang golek beserta ceritanya. Lebih parah lagi untuk saat ini masyarakat yang berumur <20th malah lebih menyukai karakter/tokoh-tokoh yang datang dari barat. Beliau mengatakan bahwa masyarakat menginginkan visual yang lebih nyata sebagaimana sesuai dengan yang diceritakan, contoh visual pepohonan dan tokoh wayang yang mengalami luka parah seperti tangan yang terputus atau anggota tubuh lainnya, karena masyarakat sekarang lebih suka disuapi ketimbang mengartikannya sendiri. (Dalang Opik Sunandar Sunarya, 43th, Mekararum 2 Giriharja, Kp. Kebonhui - Kab. Bandung Barat, 2018)

Untuk saat ini banyak tergesernya tokoh dan cerita wayang golek disebabkan karena kurangnya pengenalan kepada anak-anak remaja, lain hal dengan cerita hero dari luar yang dapat menyesuaikan zaman mulai dari pengenalan melalui komik,

film, dan *game* dengan cerita serta gaya visual yang lebih memikat para remaja. Inovasi media dalam penyampaian cerita wayang golek ini sangat diperlukan, karena jika tidak maka akan kalah saing dengan cerita-cerita dari luar dan secara langsung akan ditinggalkan.

Usaha untuk memperkenalkan cerita wayang pun digerakkan yaitu dengan membuat media yang terlihat lebih modern seperti komik. Ada beberapa komik melegenda yang telah dibuat oleh komikus terdahulu, diantaranya adalah komik klasik alm. R.A. Kosasih yang ternyata menjadi salah satu buku acuan untuk belajar mengenal cerita wayang oleh Dalang Opik Sunandar Sunarya. Adapula komik klasik buatan alm. Teguh Santosa dengan tema yang sama yaitu pewayangan pada masa Mahabarata, namun kedua komik ini tidak ada yang berlatar belakang wayang jawa apalagi wayang golek. Komik-komik karya kedua maestro komik wayang ini dirilis / dicetak ulang, sebagaimana upaya untuk memperkenalkan cerita dan tokoh wayang kembali. Namun kembali lagi peminatnya hanya orang-orang tua, sedangkan para remajanya hanya sekedar tahu bahwa adanya komik wayang.

Kita belum punya media untuk memperkenalkan wayang kepada anak-anak, maka dari itu beliau mengutus salah satu *creator* komik ternama yaitu Re:ON komik untuk mengembangkan cerita dan tokoh wayang dalam versi komik untuk anak-anak dengan nama Bharatayudha, dengan sedikit memodifikasi karakter dan cerita yang ada di wayang sebenarnya diubah agar lebih disukai oleh anak-anak, Seperti apa yang telah dikatakan oleh Bapak Samodra Sriwijaya, Sekjen Unima dalam acara *WOW "World Of Wayang"*, Kompas TV, 2014, tanggal 5 April.

Kemudian ada juga komikus yang mengembangkan cerita wayang dengan judul yang pertama Garudayana berlatar belakang Masa Mahabarata dengan tokoh utama Gatotkaca serta penambahan karakter dan juga cerita dengan genre fantasi klasik, yang kedua *Grand Legend Ramayana* sesuai namanya berlatar belakang pada Masa Ramayana dengan genre fantasi modern. Kedua judul komik buatan Is Yuniarto ini menggunakan gaya visualisasi Manga Jepang. Beliau memiliki tujuan yang sama yaitu memperkenalkan wayang/kisah wayang kepada para pencinta komik yang dimana aksesnya ada namun ketertarikannya kurang. Alasan kenapa memilih media komik karena komik itu mudah untuk dibawa dan dibaca, mudah dinikmati dalam waktu yang tidak terlalu lama dan dalam waktu singkat tersebut

kita dapat mengenal karakter dan ceritanya sekaligus. (Is Yuniarto : *WOW “World Of Wayang”* : Kompas TV : 2014).

Di era modernisasi ini yang dimana digitalisasi media banyak digunakan, komik wayang pun ikut dimasukan seperti komik wayang yang menceritakan Masa Mahabarata yang di-remaster oleh S. Ardisoma dengan gaya gambar klasik diterbitkan oleh *Anjaya Books* kemudian dipublis di *Playstore* (S. Ardisoma, *Wayang Purwa 1, Anjaya Books, Playstore*, 2018).

Adapula komik berjudul *Nusantara Droid War*, karya Vega Mandalika yang hanya memperkenalkan beberapa karakter wayang saja seperti karakter Arjuna, karena komik ini tidak berfokus pada wayang (Vega Mandalika, *NDW “Nusantara Droid War”*, *WebToon*, 2015).

Sedangkan salah satu karakter wayang yang terkenal yaitu Gatotkaca pernah diperkenalkan melalui game yang sedang buming saat ini yaitu *Mobile Legend (Grand Final Mobile Legends South East Asia Cup* atau *MSC*, Gatotkaca dijuluki sebagai “*Ever Victorious War God*” : 2017).

Dari semua media yang memperkenalkan wayang yaitu kebanyakan komik wayang diantaranya hanya komik wayang buatan Is Yuniarto yang mengangkat wayang jawa, yaitu adanya karakter Punakawan Pandawa, serta komik karya S.Ardisoma dengan judul *Wayang Purwa dan Arjuna Sastra Bahu*, dikarenakan kisah ini hanya diceritakan di Indonesia. Dan dari semua komik wayang tidak ada yang mengangkat atau mempublis cerita wayang golek yang Khas Pasundan.

Media yang memperkenalkan cerita dan karakter wayang golek semua berkategori elektronik seperti kaset Pita/Tape, CD, DVD, dan adapula di media sosial seperti youtube dan yang paling di cari oleh pencinta wayang golek adalah pagelaran wayang golek Ki Asep Sunandar Sunarya. Isi dari hampir semua media itu berbentuk pagelaran, artinya memiliki durasi yang sangat panjang. Tetapi adapula yang berbentuk animasi 3D seperti salah satu *chanel Youtube* dengan nama Demi Dasmana yang berjudul *Cepot Saparakanca* yang sampai saat ini hanya ada 2 episode, dengan cerita *bobodoran Kang Ibing* yang berarti didalamnya hanya memperkenalkan karakter wayang Punakawan Pandawa saja tanpa Punakawan Pandawa Gareng (Demi Dasmana : *Cepot Saparakanca* : 2013).

Banyak pula usaha yang dilakukan untuk memperkenalkan cerita dan karakter wayang golek ini, tayangan televisi pun dilakukan namun kembali lagi antusias remaja di Kota Bandung sangat kurang dengan pagelaran.

Dalam pagelaran wayang golek selalu memberikan kesan yang menarik dan keren, mulai dari cerita, aksi, dan karakter yang ditampilkan sampai candaannya. Pengangkatan cerita wayang golek dari sebuah pagelaran seorang dalang yang sangat dikenal oleh banyak kalangan seperti Ki Dalang Ade Kosasih Sunarya, dapat menjadi sebuah sarana untuk memperkenalkan cerita wayang golek yang Khas Sunda yang disesuaikan dengan keinginan anak remaja di era modernisasi ini. Memulai dengan menelaah sebuah kebiasaan dari karakter-karakter wayangnya serta alur cerita (*galur, carangan, sempalan*) khasnya, karena sebagian besar Dalang-dalang yang kini bermunculan menjadikan beliau sebagai salah satu barometer di dunia padalangan wayang golek.

1.1.1 Fenomena

Wayang merupakan salah satu jenis kesenian peninggalan masa lalu yang hingga kini masih hidup dan mendapat dukungan dari sebagian masyarakat. Berbagai jenis wayang tersebar di tengah masyarakat, tetapi sebagian besar diantaranya sudah punah. (Suyana :2001 : 9)

Saat ini banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang. Baik itu wayang kulit, wayang orang, maupun wayang golek. Mereka (anak muda) lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas dari mana asalnya. (Handayani: 2008 : 14 September: 02:42 WIB)

Sedangkan beliau yang keturunan dalang yakni Dadan Sunandar Sunarya. Dari kakek, uyut dan almarhum ayahnya, akan selalu ingat pesan ayahnya yang selalu ditanamkan dalam dirinya yaitu “*Dalang mah kudu indung ka waktu, mibapa ka jaman*” yang artinya harus bisa beradaptasi dengan apresiasi masyarakat yang menonton supaya tidak musnah. (Dadan S Sunarya : detik.com : 2014)

1.1.2 Issue

Wayang golek sendiri asli dari Indonesia yang di buat untuk sarana menyebarkan agama islam di Indonesia, menurut Bapak Ade sang pengrajin

golek setiap tokoh golek memiliki artian sendiri dan banyak peminatnya dari kalangan pencinta seni yang kebanyakan orang tua dan mahasiswa sedangkan dari anak-anak, mereka hanya tertarik pada wayang golek *bobodorannya* saja. (Ade : Geger Kalong, Bandung : 2018)

1.1.3 Opini

Wayang identik dikenal sebagai sesuatu yang kuno dan tua. Namun anggapan tersebut dibantah, karena wayang hadir dalam kemasan lebih modern yaitu komik wayang. Komik wayang diharapkan mampu menjembatani antara dua budaya yang saling bertolak belakang, yaitu antara budaya tradisional dan budaya modern. Ini salah satu yang bisa kami lakukan, wayang sudah sangat diakui oleh dunia internasional tetapi kurang dilirik oleh bangsa sendiri. Melalui komik wayang, Hendra wijaya Owner Vindo Kom, selaku pencetak komik wayang mencoba mengangkat wayang dalam kemasan berbeda agar lebih disukai anak muda. (Wijaya H : Kompas.com : 2009)

Dipilihnya media komik, karena komik dapat memberi pengetahuan. Hadirnya komik wayang sekaligus dapat meringkas cerita sejarah yang panjang, misalnya Ramayana tutur Sudarmawan seniman karikatur wayang. (Sudarmawan J : Kompas.com : 2009)

Dalam sebuah acara televisi Pigura di TVRI yang pernah tayang dengan judul R.A. Kosasih sebagai maestro membahas tentang komik wayang R.A. Kosasih, dijelaskan bahwa komik wayang alm. R.A. Kosasih ini tidak memiliki versi Jawa dalam kisah wayangnya, tapi menurut versi aslinya yang dari India. Karena itu pembaca tidak akan melihat Srikandi menjadi istri Arjuna maupun Antreja bisa keluar masuk bumi, punakawan Semar, Petruk juga tak terlihat karena mereka adalah tambahan dari pujangga Jawa, beliau hanya menambahkan gambar kostum sunda sebagai ornamennya. (R.A. Kosasih : TVRI : 2014)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya publikasi tokoh dan cerita dari Wayang Golek.
2. Masuknya budaya luar.

3. Kurang antusiasnya remaja akan tokoh dan cerita dari Wayang Golek
4. Lebih menyukai sesuatu yang terlihat modern.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, berikut rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana cara untuk memperkenalkan tokoh serta cerita wayang golek kepada anak-anak remaja pada era modernisasi seperti saat ini?
2. Bagaimana merancang media yang efektif untuk menyajikan tokoh dan cerita Wayang Golek di era modernisasi seperti saat ini?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, penulis memfokuskan kepada anak-anak remaja yang berada di kota Bandung dengan batasan umur dari 12-18 (SMP-SMA) agar lebih tertarik lagi akan tokoh dan cerita dari Wayang Golek.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki maksud dan tujuan yang dimana berkaitan antara anak-anak remaja di Bandung dengan Wayang Golek.

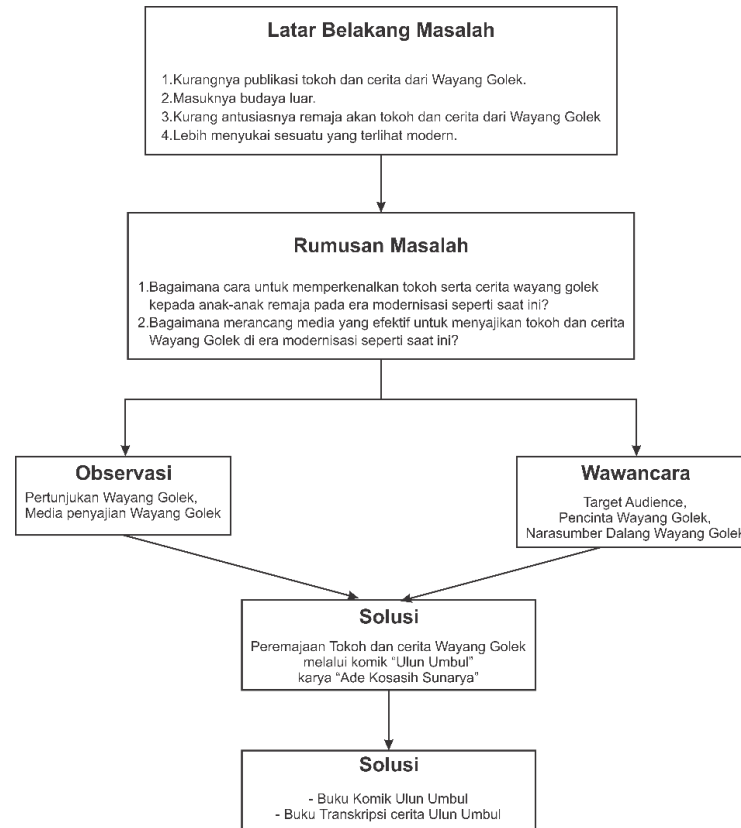
1.5.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menanamkannya rasa kepedulian dan ketertarikan terhadap tokoh dan cerita dari salah satu pagelaran Wayang Golek secara bertahap kepada anak-anak remaja di Kota Bandung melalui media komunikasi visual, sehingga tokoh dan ceritanya tidak dilupakan.

1.5.2 Tujuan penelitian

1. Menumbuhkan rasa cinta kepada seni budayanya
2. Memberikan contoh moral yang baik melalui cerita dan tokoh Golek
3. Mempersembahkan cerita Wayang Golek agar tidak tergeser oleh budaya asing

1.6 Struktur Berpikir Penelitian



Gambar 1.1 Struktur Berpikir Penelitian

1.7 Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif. Hal ini digunakan untuk mempermudah audience dalam memberikan informasi karena target dapat lebih leluasa memberikan informasi historis, serta dapat memungkinkan peneliti mengontrol alur tanya jawab dalam proses penelitian. Adapun Instrumen penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan mendatangi lokasi pementasan Wayang Golek di Bandung dan sekitarnya untuk mengamati secara langsung objek yang diteliti.
2. Wawancara dilakukan untuk memahami bagaimana opini serta pengalaman mengenai pengenalan tokoh dan cerita dari Wayang Golek dan

untuk memahami apa yang disukai target agar antusias dalam mengenal tokoh dan cerita Wayang Golek.

3. Studi Literatur dilakukan untuk memperdalam pengetahuan mengenai target audience dan cerita Wayang Golek.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran singkat mengenai pembahasan laporan penelitian, maka laporan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun sistematika penulisan untuk laporan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang diangkat dan dapat digunakan dalam mengkaji penyelesaian masalah.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi mengenai data dan analisa yang dilakukan, analisa target audiens dan analisa lainnya.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang strategi komunikasi, pesan, dan kreatif dari visual karakter – komik – verbal dan konsep perancangan media dari jadwal sampai dengan pengaplikasiannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang bisa diberikan setelah mengolah permasalahan yang muncul ketika melakukan penelitian.